

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pengajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai karena adanya proses komunikasi dalam proses pembelajaran dengan alat perantara berupa media. Hal ini sesuai dengan pendapat Arief (1984: 11) proses pembelajaran tersebut sejatinya proses komunikasi, yaitu dengan adanya pengirim pesan dan penerima pesan melalui saluran atau media.

Gagne (dalam Arsyad, 2002: 4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video kamera, *slide*, gambar, televisi dan komputer. Pendapat tersebut sama dengan yang disampaikan oleh Sadiman, dkk (2002: 7) media pembelajaran adalah bermacam peralatan yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui pengelihan dan pendengaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan bahan ajar berupa materi kepada siswa.

Gerlach dan Ely, (1971: 241) mengemukakan “*A medium broadly conceived id a persons, material, or even that estabilishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitudes*” yaitu bahwa media apabila

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan memperhatikan pengertian media yang telah dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (1971: 241), media pembelajaran bisa digunakan untuk membantu memudahkan pembelajaran seperti ide dan informasi yang akan disampaikan bisa diterima oleh siswa dengan baik dan lebih mudah.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dalam Arsyad, (2002: 3) “Secara implisit menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran antara lain terdiri dari buku, tape-recorder, film, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan segala bentuk dapat berupa saluran, perantara, penghubung, bahan atau alat yang menyalurkan pesan.”

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Sanjaya, 2006: 163). Apabila dihubungkan dengan pembelajaran, maka media adalah alat perantara bagi guru untuk memberikan pesan kepada siswa.

Dengan memperhatikan pengertian media yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan yang berfungsi sebagai pengantar atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang

ditata dan diciptakan oleh guru. Hal ini juga diungkapkan oleh Setyosari (2008: 7) “Menggunakan media merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran, bahkan lebih spesifik media dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.”

Media pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 208) memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) *menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, misalnya peristiwa atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.*
- 2) *memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang bidang diagonal kubus, dapat disajikan melalui media pembelajaran berbantuan komputer.*
- 3) *menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat memotivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.*
- 4) *media pembelajaran memiliki nilai praktis Media memiliki nilai praktis yaitu a) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, b) media dapat mengatasi batas ruang kelas, c) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungannya, d) media dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, e) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar lebih baik, f) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa, g) media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.*

Brown (1983: 7) menyatakan bahwa “*education media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*”, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai manfaat bagi proses pembelajaran menurut *Commission on Instructional Technology* (Sudjana, 2007: 10-11) :

- 1) *membuat pendidikan lebih produktif,*
- 2) *menunjang pengajaran individual,*
- 3) *kegiatan pengajaran lebih ilmiah,*
- 4) *pengajaran lebih maksimal,*
- 5) *kegiatan belajar lebih menghubungkan realita,*
- 6) *mempoorcepat pendidikan dengan emperkaya teknologi.*

Dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. media pembelajaran dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa,
2. media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru dalam mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar,
3. media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan stimulus kepada siswa sehingga respon siswa terhadap pelajaran menjadi baik.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Brown (1983: 18) "*The media discussed has a variety of characteristics produces to assists in achieving many different levels of compioxity.*" Media pembelajaran mempunyai berbagai macam karakter yang dihasilkan untuk mencapai keberhasilan dari beberapa pengertian berbeda. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Lehsin (dalam Arsyad, 2011: 100-101) yang dibagi menjadi 4, yaitu: (1) media berbasis manusia, (2) cetakan, (3) visual, dan (4) audio visual.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa bagian tergantung dari sudut mana melihatnya. Hal ini sama seperti yang di sampaikan oleh Sanjaya

(2008: 211) antara lain:

- 1) *Dilihat dari sifatnya.*
 - a) *Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.*
 - b) *Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti film slide, foto transparansi, lukisan gambar dan berbagai bahan bentuk yang dicetak seperti media grafis.*
 - c) *Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan yang kedua.*
- 2) *Dilihat dari kemampuan jangkauannya.*
 - a) *Media yang dapat diliput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan yang khusus.*
 - b) *Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film video dan lain sebagainya*
- 3) *Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya.*
 - a) *Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.*
 - b) *Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.*

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran adalah sesuai dengan kompetensi, sesuai dengan materi dan sesuai dengan lingkungan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

d. Prinsip Media Pembelajaran

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip pemilihan media menurut Saud (2009: 27) sebagai berikut:

- 1) *tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,*
- 2) *berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,*
- 3) *bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.*

Prinsip-prinsip media pembelajaran yang dipaparkan mengindikasikan dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran media menjadikan media berkualitas. Media berkualitas akan menimbulkan ketertarikan bagi siswa untuk belajar menggunakan media.

Dari teori diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran media harus mempunyai beberapa faktor. Antara lain (1) perangkat pembelajaran, (2) lingkungan belajar, (3) tempat belajar, dan (4) ekonomi sosial budaya.

e. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi terutama perkembangan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi. Akhir-akhir ini komputer mendapat perhatian dalam bidang pembelajaran karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam komputer tersedia aplikasi “*software*” yang dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan adalah *Macromedia flash profesional* 8.

Gerrad (1967: 14) mengemukakan bahwa “*another general future of computer, based instruction is the development of curriculum materials*”,

dikemukakan bahwa media pembelajaran dengan komputer harus memperhatikan kurikulum pembelajaran yang sedang berlaku karena materi merupakan unsur yang paling penting.

f. Macromedia Flash Profesional 8

Menurut kusrianto (2002: 1) *Macromedia flash profesional 8* adalah *software* yang berisi fasilitas untuk membuat desain *web*, media interaktif secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan seorang program developer untuk menyusun sebuah konten multimedia.

Macromedia Flash profesional 8 adalah *software* yang banyak dipakai oleh perancang web karena mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas pemakai. Bahkan versi 8, dapat menghasilkan tampilan video yang cukup bagus. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs *web* yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi *web*, presentasi, *game*, film, maupun CD (*Compact Disk*) pembelajaran. Program ini menyediakan fasilitas-fasilitas yang lebih banyak dan menarik yang akan membantu, mempermudah user dalam mempelajari atau menggunakan *software* ini dibandingkan dengan program animasi yang lain. Animasi-animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8*.

Menurut Nur (2004: 2-4) *Macromedia Flash Professional 8* memiliki

delapan bagian pokok area kerja, antara lain.

- 1) *Menu* : berisi kumpulan instruksi yang digunakan dalam flash, terdiri dari file, edit, view, insert, modify, text, commands, control, windows, dan help.
- 2) *Stage*: merupakan layer yang digunakan untuk meletakkan objek-objek dalam flash.
- 3) *Timeline*: berisi frame yang berfungsi untuk mengontrol objek dalam stage atau layer yang akan dibuat animasinya.
- 4) *Toolbox*: berisi tools atau alat yang digunakan untuk membuat gambar, menulis, menyeleksi, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam stage, layer dan timeline.
- 5) *Action panel*: merupakan tempat untuk menuliskan action-script, baik action button, action-frame atau action-movie clip.
- 6) *Propertis panel*: berfungsi sama dengan action panels. Properties merupakan penggabungan atau penyederhanaan dari panel untuk memodifikasi atau mengganti berbagai atribut dari objek, animasi, frame, dan komponen secara langsung.
- 7) *Layer*: digunakan untuk mendapatkan objek yang berbeda-beda seperti kertas transparan, dimana beberapa layer bersama-sama merupakan suatu gambar yang lengkap. Objek tidak hanya gambar animasi, melainkan juga dapat berupa background, teks dan suara. Setiap objek dapat berada pada layer tersendiri yang independen.
- 8) *Library panel*: berfungsi mengorganisasi simbol dalam susunan yang memudahkan dalam penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash Profesional 8* dapat digunakan sebagai *authoring tools* dalam pengembangan CD (*Compact Disk*) pembelajaran.

Menurut Yahya (2006: 1-2) terdapat beberapa fitur baru pada *Macromedia*

Flash Profesional 8 adalah sebagai berikut :

- 1) *Gradient Enhacement*, merupakan kontrol baru yang mampu menangani gradasi warna yang kompleks.
- 2) *Object Drawing Models*, pada *Macromedia Flash* versi sebelumnya setiap objek yang berada pada layer yang sama akan saling mempengaruhi, dalam arti objek yang dibuat belakangan akan menindih objek sebelumnya bahkan akan memotong objek tersebut dengan *Object Drawing Models* baru, hal tersebut dapat dihindari.
- 3) *Flash Type*, penulisan teks (*object text*) akan memiliki tampilan yang lebih konsisten.
- 4) *Script Asist Mode*, memberikan bantuan yang sangat memadai dalam

penggunaan action script.

- 5) *Expanded Stage Work Area*, memberi ruang lebih untuk menyampaikan objek-objek animasi tanpa menampilkannya saat animasi dijalankan dan berguna untuk menyimpan objek-objek animasi yang muncul belakangan didalam urutan cerita animasi.
- 6) *Improved Preference Dialog Box*, desain kotak dialog preference diperbaharui sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.
- 7) *Single Library Panel*, panel tunggal yang menyimpan berbagai pustaka objek, baik pada sebuah file flash atau beberapa file flash.
- 8) *Object Level Undo Mode*, pembatalan perubahan terakhir (undo) kini tersedia per objek. Jika mode ini digunakan setiap objek baik yang terletak di stage maupun didaftar pustaka akan memiliki daftar undo tersendiri.

Madcoms (2007: 3) mengemukakan bahwa *Macromedia Flash Profesional*

8 mempunyai keunggulan dari pada versi sebelumnya, antara lain :

- 1) *dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lain,*
- 2) *dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie,*
- 3) *dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain,*
- 4) *dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang ditetapkan,*
- 5) *dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe fla, diantaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov,*
- 6) *dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap,*
- 7) *hasil program animasi berbasis vector memiliki fleksibilitas dalam pembelajarn objek-objek factor.*

2. Keterampilan Membaca (*Compréhension Écrite*)

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah salah satu aspek kemampuan berbahasa yang bersifat menyerap informasi yang disampaikan melalui media tulis seperti buku, artikel, surat kabar, dan media tulis lainnya. Sebenarnya kegiatan membaca ini juga disebut tindakan aktif karena membaca aktif membangun makna, menerima, menolak, membandingkan, dan menyakini isi informasi dalam tulisan.

Keterampilan membaca merupakan aktifitas berbahasa yang bersifat reseptif kedua setelah menyimak. Menurut Dadang dan Iskandarwassid (2009:

245) keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi manusia. Jadi dapat dikatakan keterampilan membaca itu sangat penting karena persentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca.

Tarigan (2009: 10) menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Selain itu Tarigan (2009: 7) juga menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Jadi dapat dikatakan bahwa membaca adalah cara seseorang untuk mencari pesan atau informasi dari media tulis yang dibacanya.

Berdasarkan pengertian membaca menurut pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan membaca yang digunakan oleh pengguna bahasa (pembaca) untuk memperoleh pesan atau informasi dari penulis melalui media tulis.

b. Tujuan Membaca

Pada umumnya orang membaca untuk memperoleh informasi dari media tulis yang dibacanya. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2009: 9) yang menyebutkan bahwa tujuan utama dari kegiatan membaca adalah untuk memperoleh informasi dari suatu bacaan baik itu mencakup isi ataupun memahami makna yang terdapat dalam suatu bacaan.

Secara lebih terperinci, Anderson dalam Tarigan (2009: 9-11) mengemukakan tujuan membaca adalah untuk: (a) memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, (b) memperoleh ide-ide utama, (c) mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, (d) untuk menyimpulkan, membaca referensi, (e) mengelompokkan, dan mengklasifikasikan, (f) menilai dan mengevaluasi, (g) memperbandingkan atau mempertentangkan.

Dalam pembelajaran bahasa agar tujuan bisa tercapai maksimal, baik guru ataupun seorang pembelajar (siswa) harus memahami terlebih dahulu tujuan dari membaca itu sendiri.

c. Jenis-Jenis Membaca

Tarigan (2009: 23) menjelaskan bahwa membaca pada umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Hal tersebut ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, antara lain.

- 1) *Membaca nyaring, pada umumnya kegiatan membaca nyaring ini dilakukan oleh seorang guru pada saat pembelajaran keterampilan membaca dimana guru dan siswa saling membacakan teks untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan pengarang.*
- 2) *Membaca dalam hati, kegiatan ini dilakukan dengan mengaktifkan mata dan ingatan untuk memperoleh informasi dari sebuah teks.*

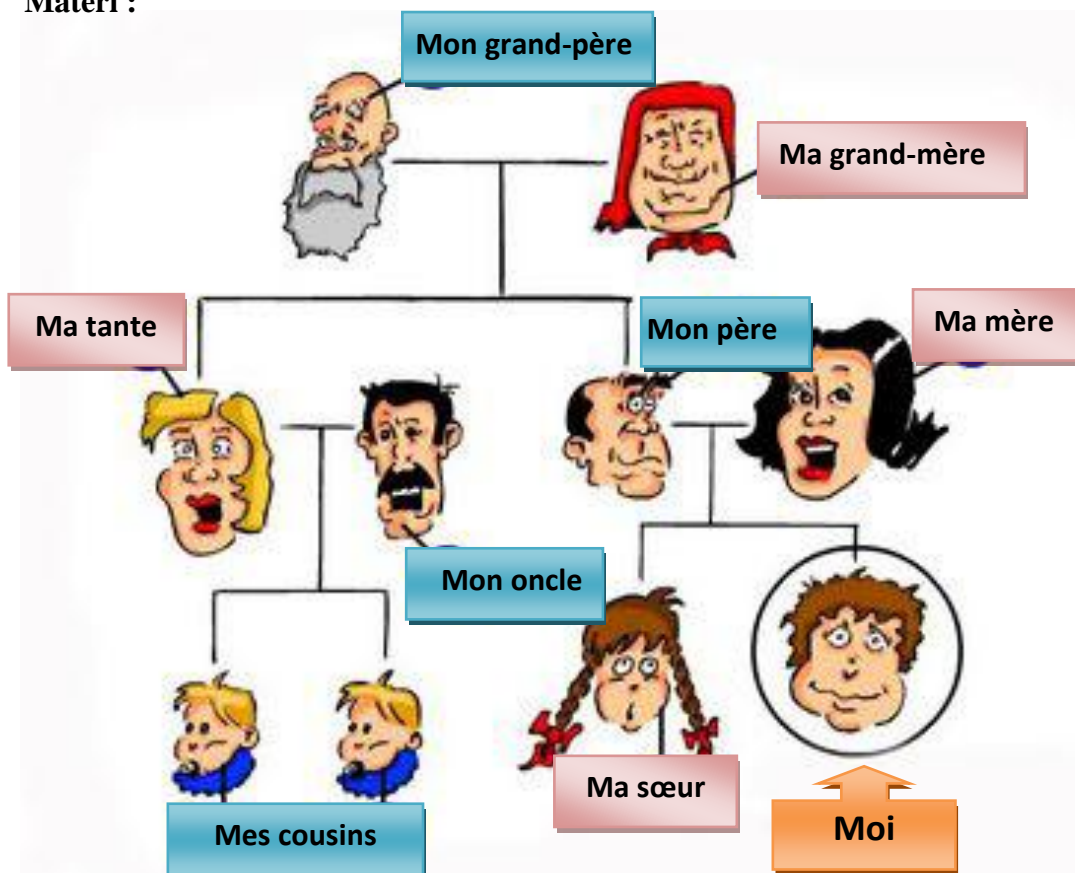
Berbagai jenis membaca tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca yang ingin dicapai oleh pembelajar. Untuk menghasilkan tujuan maksimal guru harus mampu memilih jenis membaca yang akan digunakan dengan tepat dalam pembelajaran membaca.

d. La Vie Familiale

Materi yang di ambil peneliti untuk dipaparkan dalam media adalah *La Vie*

Familiale yang terdapat dalam buku *Le Kiosque Méthode de Français unité 4* halaman 47. *La Vie Familiale* adalah materi yang dipelajari di SMA N 1 Tayu kelas XI baik jurusan IPA atau IPS. Dalam membuat media pembelajaran, peneliti mengambil keterampilan *Compréhension Écrite* dengan Standar Kompetensi (SK) yang tertulis dalam kurikulum bahasa Prancis yaitu “Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga”. Sedangkan Kompetensi dasarnya adalah “Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat”. Berikut adalah contoh materi dan evaluasi yang bisa diberikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) tersebut:

Materi :



(<http://1.bp.blogspot.com/Ga78F8yzztU/TsgrwZ1CxQI/AAAAAAAAAEw/CI4smPfFFY/s1600/FAMILLE.jpg>)

Evaluasi :

(Sumber : le kiosque halaman 47)

Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé. La mère de Zoé s'appelle Marie : c'est la sœur d'Antoine, mon père. Zoé n'a pas de frère. Donc je n'ai pas de cousin. Voilà c'est ma famille.

Choisissez a bonne réponse.

1. Anne est ... de Rémi.

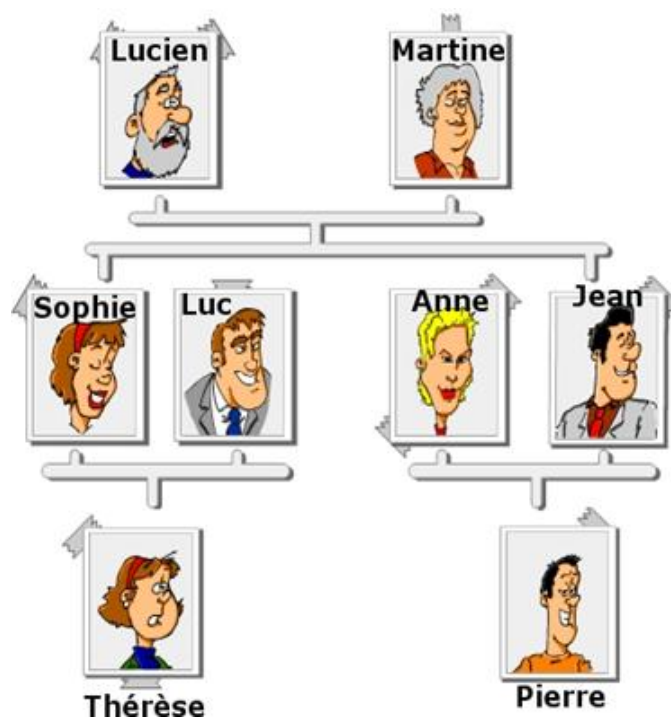
a. le père	c. la mère
b. le frère	d. la cousine
2. Le père de Zoé s'appelle ...

a. Antoine	c. Anne
b. Rémi	d. Eric
3. Les parents de Rémi sont...

a. Anne-Eric	c. Marie-Eric
b. Anne-Antoine	d. Zoé-Eric
4. Rémi a combien de cousine(s) ?

a. Un cousin	c. Deux cousins
b. Une cousine	d. Deux cousines
5. Zoé est ... de Rémi.

a. la cousine	c. le frère
b. le cousin	d. le père



(http://lh6.ggpht.com/_7uFhfdpwphk/SS0tD2px9QI/AAAAAAAAACBM/Kjcsecs3PCA/image%5B6%5D.png)

Bonjour, je m'appelle Thérèse. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Lucien, ma grand-mère Martine. Mes grands-parents Lucien et Martine. Ma mère s'appelle Sophie, mon père s'appelle Luc. Mes parents, Luc et Sophie. Mon oncle s'appelle Jean, ma tante Anne, mon cousin s'appelle Pierre.

Choisissez a bonne réponse.

6. Le cousin de Thérèse s'appelle...
 - a. Jean
 - b. Luc
 - c. Pierre
 - d. Lucien
7. Martine est ... de Pierre.
 - a. la mère
 - b. la grand-mère
 - c. le cousin
 - d. la cousine
8. Thérèse a combien de cousin(s) ?
 - a. Un cousin
 - b. Une cousine
 - c. Deux cousins
 - d. Deux cousines
9. Les parents de Thérèse sont...
 - a. Lucien-Martine
 - b. Luc-Sophie
 - c. Jean-Anne
 - d. Pierre-Thérèse

10. Sophie est...de Jean

- | | |
|-------------|-------------|
| a. la sœur | c. le frère |
| b. la tante | d. le père |

B. Penelitian Relevan

Penelitian *Research and Developpment* (R&D) yang peneliti lakukan menggunakan tiga penelitian yang relevan, yaitu:

1. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdur Rahman tahun 2012 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Aksara Jawa* dengan Macromedia Flash MX” dalam Penelitian tersebut sasaran dari pengguna media adalah kalangan umum atau bagi siapa saja yang membutuhkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Abdur Rahman menyatakan bahwa analisis data dapat diketahui sebagai berikut, dari segi kegunaan 51,90 % responden setuju progam *Macromedia Flash MX* sebagai alat bantu dalam pemebelajaran *Aksara Jawa* . 70,30 % responden setuju dengan adanya progam media pembelajaran *Aksara Jawa*. Karena akan mempermudah dalam mempelajari *Aksara Jawa*. Selain itu 59,2 % menyatakan setuju bahwa setelah menggunakan progam media pembelajaran *Aksara Jawa* menjadi lebih mengerti tentang konsep *Aksara Jawa*. Dari segi kemudahan 59,30 responden setuju dalam penggunaan media pembelajaran *Aksara Jawa* tidak mengalami kesulitan. 63% responden setuju bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran *Aksara jawa* jelas dan mudah untuk diikiuti. Dari segi kealitas 66,7% responden setuju desain media pebelajaran menarik dan interaktif. Sasaran media ini ditunjukkan kepada kelas V

Sekolah Dasar Banjurwinangan, Kabupaten Kebumen. Materi disesuaikan dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Penelitian ini sama dalam hal metode yaitu menggunakan *Research and Development (R&D)* dan sasarannya yaitu siswa. Tetapi berbeda dalam hal materi dan wujud media. *Macromedia Flash Profesional 8* merupakan versi terbaru dari *Macromedia Flash MX*.

2. Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Dwi Ismianto tahun 2012 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat Mijil* dengan Aplikasi Macromedia Flash Profesional 8 untuk siswa SD kelas V”. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 87,5 % termasuk dalam kategori sangat baik, 2) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik, 3) penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis memperoleh rata-rata 92,2% termasuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini sama dalam hal metode yaitu menggunakan *Research and Development (R&D)* dan sasarannya yaitu siswa.
3. Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas tahun 2011 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tembang Macapat* dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII” . penelitisn ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Winda Sukmaningtyas, yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian

dana pengembangan menunjukkan 1) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 82 % termasuk dalam kategori sangat baik, 2) penilaian kualitas media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 86,5% termasuk dalam kategori sangat baik, 3) penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis memperoleh rata-rata 92% termasuk dalam kategori sangat baik, 4) hasil angket tanggapan siswa memperoleh rata-rata 81,3 % termasuk dalam kategori sangat baik. Berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *tembang macapat*. Penelitian yang dilakukan oleh Winda mempunyai tujuan mempermudah guru dalam memberikan materi atau pelajaran supaya dapat menarik perhatian siswa atau orang yang menggunakan media tersebut sehingga dapat membantu kesukaran siswa dalam mempelajari *tembang macapat*. Dalam penelitian ini perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dan Winda adalah bab media yang digunakan dan materi.

C. Kerangka Berfikir

La Vie Familiale yang terdapat dalam buku *Le Kiosque Méthode de Français unité 4* halaman 47 merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa Prancis yang harus dipelajari di sekolah, khususnya bagi siswa kelas XI SMA. Materi tersebut tidak hanya bisa dipelajari melalui modul pembelajaran atau mendengarkan keterangan dari guru. Tetapi bisa juga belajar dengan media pembelajaran supaya lebih menarik minat dalam belajar, media pembelajaran yaitu alat yang menggunakan media yang berisi materi beserta evaluasinya. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bisa

juga digunakan siswa secara mandiri.

Media pembelajaran tersebut bisa berbentuk komputer, LCD, proyektor, tape recorder dan lain sebagainya. Selain itu juga bisa membuat media pembelajaran sendiri atau menghasilkan produk sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Dalam penelitian ini, pembuatan media pembelajaran dibuat penelitian pembuatan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*.

Macromedia Flash profesional 8 adalah *software* banyak dipakai oleh desainer *web* karena mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas pemakai. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs *web* yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi *web*, presentasi, *game*, film, maupun CD pembelajaran. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran *Compréhension Écrite* dengan topik *la Vie Familiale* dengan produk hasil akhir berbentuk CD pembelajaran. Diharapkan siswa lebih mudah dalam belajar materi *la Vie Familiale* dan lebih menarik minat para siswa.